

Towerlands ver.1.13 (668) Preguntas frecuentes (FAQ) (Clan Centuria 26/01/2021, autor de Centurion)

Tabla de contenido

En lugar de un prefacio: las reglas del clan Centuria.	1
¿Cuál es la emoción del juego?	1
Soy un novato, ¿qué debo hacer?	2
¿Qué hay que bombear en el juego?	3
¿Cómo conseguir puntos de experiencia?	3
¿En qué orden se descargan las habilidades en la biblioteca?	4
¿Qué módulos debo colocar en la torre?	5
¿Qué tipo de torres construir?	6
¿Qué unidades se necesitan y cuáles no?	ocho
¿Cómo colocar unidades en la torre?	once
¿Qué torres usar?	12
¿Cómo hacer paquetes (combinar unidades entre sí)?	catorce
¿Qué pasa con los artefactos?	catorce
¿Cómo vencer a los castillos?	dieciséis
¿Qué es un evento?	Dieciocho
¿Qué es la guerra de clanes (choque de clanes, var de clan)?	Dieciocho
¿Qué es un autoclicker y cómo jugar con él?	20
¿Soy muy ambicioso y quiero un crecimiento rápido! ¿Qué hacer?	23

En lugar de un prefacio: las reglas del clan Centuria.

1. El objetivo del clan es ingresar al TOP-3 de Rusia y al TOP-10 del mundo por nivel de ola, regular victorias sobre clanes fuertes en guerras de clanes.
2. La disciplina es primordial: los jugadores deben seguir las instrucciones del jefe del clan y moderadores. El incumplimiento de las instrucciones del jefe del clan y los moderadores es la base para la eliminación del clan. Las disputas las resuelve el jefe del clan o su adjunto.
3. Los jugadores deben desarrollarse: crecimiento regular en oleadas, actividad en eventos y en guerras de clanes. El arresto en desarrollo es la base para la expulsión.
4. No hay normas para llaves y estrellas. Los objetivos para eventos regulares y guerras de clanes dan el jefe del clan (en su ausencia, el diputado), la falta de logro de un objetivo determinado es la base para la eliminación.
5. Fuera de línea por más de 2 días sin indicación previa del motivo de la ausencia - base para la remoción.
6. Los jugadores deben tratarse con respeto. Los insultos son inaceptables juramentos, contiendas, provocaciones. No tocamos política, nacionalidad, edad y género. La violación de las normas de comportamiento en el clan es la base para la expulsión. Al comunicarse en el chat global, los jugadores del clan deben representar al clan con dignidad, mostrar moderación y compostura, no sucumbir a las provocaciones y no rebajarse a los insultos.
7. ¡Nadie es insustituible! Conviértete en parte de un clan: quítate la corona de la cabeza. Sobre todo metas del clan y solo entonces las metas personales del jugador.
8. Teléfono del jefe del clan +7 961 328 58 08 - si quieres aprender más sobre el juego, es conveniente chatea con otros jugadores: únete al chat privado del clan en Telegram.

¿Cuál es la emoción del juego?

Todos los juegos de defensa de torres son similares entre sí en la mecánica del juego, en los que la tarea principal del jugador es reflejar las oleadas de ataques enemigos en su torre y moverse oleada tras oleada hacia el final del juego, llegando a la última oleada y ganando. eso. En la actualidad, el final del juego Towerlands no es visible, puedes alcanzar el nivel 4000 y después habrá mucho más para crecer, y el camino mismo para alcanzar y superar la ola 4000 es muy difícil.

Pero esto no es lo principal en este juego, sino el hecho de que puedes y debes llegar a las alturas no solo, sino como parte de un clan. En un juego de equipo, en el proceso de comunicación con otros jugadores, en el intercambio de experiencias e ideas, en un estudio conjunto del juego, en victorias en competencias semanales entre clanes y, como resultado, en el crecimiento del nivel del clan. , toda la emoción del juego radica.

Soy un novato, ¿qué debo hacer?

El primer objetivo es comprender: ¿ha entrado en el juego o no? Y debe comprender esto lo más rápido posible, de lo contrario, puede perder el tiempo. La forma más fácil de hacer esto es vivir en cualquier clan (algo controvertido a expensas de cualquiera, pero hablaremos de eso más adelante) durante una semana. ¿Por qué una semana? Porque en este juego todo está ligado al ciclo semanal: el lunes comienza el evento PVP (dura hasta el miércoles), el miércoles comienza el evento del clan (extracción de llaves para el cofre) y continúa hasta el jueves, y el viernes las guerras de clanes (continúa hasta el domingo al mediodía) y luego todo se repite en círculo.

El segundo objetivo, ya que has vivido en el juego durante una semana y te has dado cuenta de que estás listo para ir más lejos, es llegar a la ola número 100. ¿Por qué exactamente el 100? El caso es que el juego no abre todos sus encantos a la vez, sino en partes. Ya estás convencido de esto, habiendo alcanzado la vigésima ola (no puedes entrar en un clan antes, lo que significa que puedes leer esta guía). Después de la oleada 100, su torre estará completamente abierta: todas las ranuras estarán disponibles y casi todas las unidades gratuitas también estarán abiertas, incluidas las que se ofrecen inicialmente para cristales. Es muy importante abrir la torre y las unidades para ver todas sus capacidades y comprender cómo desarrollarlas más.

Tu tercer objetivo como principiante debería ser capturar castillos en el mapa y atacar a bandas de ladrones e islas. Esto es necesario para abrir unidades que están disponibles solo después de derrotar castillos y pandillas en el mapa del juego, por ejemplo, como un elfo y una valquiria.

Algunos consejos para principiantes:

1. No todas las unidades, torres y módulos son igualmente útiles. Sobre esto con más detalle descrito en la guía de la unidad. Debe estar en cualquier conjunto (sea quien sea que interpretes: invocadores, arqueros, magos): baterista, lanzador de flechas (o bola mágica), metralla, placas de armadura, torre de artillero, torre de mago, cabaña de merodeador. Esto es si no donas al juego. Si dona, debe ser un arquero de la luz y una cuenta profesional.

2. No desperdicie cristales de izquierda a derecha, son necesarios para adquirir útiles unidades y torres, por ejemplo, un arquero de fuego, una casa en Japón, un cazador. ¡En ningún caso, no desperdicie cristales en las unidades de bombeo! Además, no gastes cristales en unidades que ofrece el juego hasta la ola 100, luego estarán disponibles por oro.

3. No todas las torres merecen su atención. También hay una guía separada sobre esto. Por Los cristales definitivamente valen la pena llevarse una casa en Japón: esta es la torre más fuerte del juego. No acepte torres con dinero real, incluso si realiza una donación. Hay otras torres útiles, pero puede prestarles atención solo con una gran cantidad de recursos.

4. Los artefactos no deben elaborarse antes de bombear la herrería al nivel 10, de lo contrario: desperdiciando sus recursos. También hay una guía separada para artefactos.

5. No bombee la mina y el almacén a la locura, invierta oro en ellos en una dosis - si creces a lo largo de las olas (y con esto también aumentan tus ingresos de la ola y la granja de oro), entonces puedes bombearlas, paso a paso. No vivas más allá de tus posibilidades. Además, no actualice las cerraduras por oro, solo para ver anuncios.

6. Ver más anuncios es el camino hacia un rápido crecimiento de los ingresos. Además, ahora por cada 5 vistas, dan un cofre con oro y 3 cristales. Mejor guarda estos cofres, no te los lleves de inmediato. Esto se debe a que cuanto más alto sea el nivel de su ola, mayor será la cantidad de oro.

7. Asegúrese de participar en los eventos del juego: eventos y guerras de clanes, un jugador novato, pero al mismo tiempo uno activo, puede obtener mucho de esta participación: experiencia de juego, artefactos, torres, oro, recursos, etc., que serán muy útiles al comienzo del juego.

8. No te sientes en un clan malo. Si el jefe del clan y los moderadores solo saben que presione los botones "aceptar jugador" y "eliminar jugador" y aquí es donde termina su actividad - este es un clan débil. También puede comprender la fuerza del clan y el nivel de su desarrollo por el número de habilidades del clan y el número de jugadores fuera de línea: debe haber tantos del primero como sea posible y el menor posible del segundo.

¿Qué hay que bombear en el juego?

En orden decreciente de importancia:

1. Habilidades. Las habilidades se bombean en la biblioteca. Depende de la nivelación de muchas habilidades. la velocidad del progreso en el juego, pero algunas habilidades son casi inútiles, especialmente en las primeras etapas del juego.

2 unidades. Sí, hasta ciertos límites, lo principal es bombear unidades. Pero hay matices: no todas las unidades requieren bombeo, como con las habilidades, hay unidades absolutamente inútiles. Consulte la guía de la unidad.

3. Torre. El nivel de bombeo de la torre determina la reserva de vida en las batallas. Y Es deseable que el nivel de la torre sea al menos la mitad del nivel de la ola pasada, entonces el paso de las olas será menos dependiente de accidentes y molestias, que, en ocasiones, se repiten con envidiable regularidad.

4. Módulo "láminas de blindaje". De los muchos módulos, este es el más útil. Pero, debe comprender que su efectividad está directamente relacionada con el nivel de la torre. Cuanto más alto sea el nivel de la torre, más beneficio será el bombeo de cada nivel de placas de blindaje.

5. Torres. El mismo caso que con las habilidades y unidades: no todas las torres son iguales útil. Para obtener más detalles, consulte la guía de las torres.

6. Ubicaciones en la ciudad y en el mapa. Sí, no puedes prescindir del oro, pero si estás apuntando a un juego largo y un crecimiento de nivel, es más fácil y rápido obtener oro de un ataque a una ola. Debido a que en olas por encima del nivel 1500, los castillos conquistados en el mapa y, además, la mina de oro, no serán decisivos, su contribución a los ingresos no será superior al 20%. En general, todas las ubicaciones, como un campo de entrenamiento, una forja, castillos y otras cosas, se pueden bombear en segundo plano, según sus necesidades, pero debe recordar que los castillos conquistados deben bombearse gratis, para publicidad.

7. Artefactos. Los artefactos en realidad no se balancean, están hechos a mano en la forja, pero El séptimo lugar está ocupado en la medida en que puedan y deben tratarse en segundo plano, en paralelo con todas las demás cosas del juego, pero no antes de llevar la fragua al nivel 10. Hasta entonces, es mejor colgar los artefactos recibidos como recompensas en batallas y eventos en la estatua.

¿Cómo conseguir puntos de experiencia?

1. Se puede obtener experiencia en casi cualquier batalla del juego, es decir, como de pasada olas, y en batallas en el mapa (contra castillos, islas, caravanas, pandillas), desafortunadamente, por participar en batallas en el evento y durante la batalla de clanes, no se da experiencia. Además, no se da experiencia por participar en batallas JcJ (jugador contra jugador).

2. En el juego hay portales en el mapa (están disponibles a partir de la ola 60), pasando puede obtener una gran cantidad de experiencia (de 1 a 3 niveles a la vez).

3. Si participas activamente en guerras de clanes y eventos junto con otros jugadores de tu clan, luego, después de su final, puedes obtener varios

puntos de experiencia - para esto es necesario que tu clan muestre un buen resultado (la recompensa depende del lugar ocupado).

4. Para acelerar el proceso de adquisición de experiencia, puede instalar una unidad en la torre. un estratega, además, la torre de un artillero ayudará mucho, y también puede crear un artefacto en una fragua: un casco es responsable de aumentar la experiencia.

5. El autoclicker es un excelente ayudante para adquirir experiencia. Mientras tu ocupándose de sus propios asuntos o incluso durmiendo, el autoclicker le permitirá obtener los puntos de experiencia necesarios sin mucha dificultad. Consulte la guía de autoclicker.

¿En qué orden se descargan las habilidades en la biblioteca?

orden decreciente de importancia:

1. Experiencia para matar oponentes. Todo es muy claro: cuanto más grande y rápido eres bombea esta habilidad, más y más rápido obtendrá puntos de experiencia adicionales, que son tan necesarios para bombear otras habilidades.

2. Oro por matar oponentes. Cuanto antes bombee los puntos de experiencia aquí, antes obtendrás una cantidad adicional de oro, que es necesaria para bombear unidades, torres, edificios en la ciudad y otras cosas.

3. Recargue el tiempo de las habilidades activas. Sin reducción del tiempo de recarga muchas unidades no pueden ser completamente efectivas porque la mayor parte del daño en una etapa u otra de su desarrollo proviene del daño de la habilidad activa o de las consecuencias de su activación. Cuanto más corto sea el tiempo de recarga, más a menudo se podrá usar la habilidad y, en consecuencia, cuanto más fuerte sea la ola, más veces se podrá usar la habilidad y más fuerte será el efecto de la misma. Este parámetro es de gran importancia para invocadores y búferes (profeta, baterista, elfo, etc. unidades).

4. Velocidad de ataque de la unidad. Cuanto mayor sea la velocidad de ataque, más ataques pueden sostenga una unidad y más daño infligirá. Cabe señalar que esta habilidad se desbloquea en el nivel 70 de la torre, el segundo nivel de la biblioteca.

5. Daño de un golpe crítico. ¡Una habilidad extremadamente importante! Sin embargo, al mismo tiempo no hay necesidad de bombearlo en las primeras etapas del juego, porque la mayoría de las unidades no tienen el indicador de "daño por golpe crítico" en los primeros niveles de su bombeo, y para algunos, como Zeus, generalmente se abre después del nivel. 250 o posterior.

6. Daños a los arqueros. Los arqueros son los principales causantes de daños en este juego y aumentar su daño bombeando esta habilidad debería ser una prioridad que aumentar el daño de cualquier otra unidad. La habilidad es especialmente útil para aquellos arqueros que golpean a la multitud (guardabosques, arquero del norte, arquero ligero, cazador de demonios, fusible).

7. Oro extraído de castillos capturados. Esta habilidad se necesita más los que juegan sin cuenta pro, y además no les gusta estar en el juego debido a su deuda, ingresando de vez en cuando. En una cuenta pro, el oro, que todas las cerraduras traen después del bombeo completo, proporciona solo el 20-30% del ingreso diario total (obtenido de la agricultura, incluido el uso de un autoclicker) y, por lo tanto, esta habilidad no necesita bombeo prioritario. Además, esta habilidad es prácticamente inútil si no bombea los castillos después de capturarlos (debe hacerlo para publicidad).

8. Alcance de ataque de las unidades. Aquí la situación es la misma que con las habilidades de velocidad de ataque. unidades y tiempo de recarga de las habilidades activas: cuanto antes puedas atacar a los enemigos, más ataques llevarás a cabo. Mientras bombea esta habilidad, debe recordar que el alcance es importante especialmente para aquellas unidades que golpean a la multitud (zeus, arquero ligero, guardabosques, etc.), y que algunas unidades tienen un alcance de ataque muy largo (zeus) - ver más tu manada, con quién juegas. Además, esta habilidad se puede mejorar con la ayuda de artefactos. Y no olvide colocar las unidades en la torre correctamente: la unidad que está más cerca del borde derecho de la torre y lo más alto posible tiene el rango de ataque máximo.

9. La fuerza de la torre. Una habilidad muy importante, pero, en las etapas iniciales del juego, puede descuidarse debido a la poca fuerza de las olas y al bajo costo de bombeo de la torre, que es tanto más necesario para bombearla hasta el nivel 100 (de lo contrario, no se pueden abrir las ranuras de la torre). En el futuro, el bombeo de esta habilidad permitirá recibir un aumento significativo en el nivel de la torre de forma continua, con cada nuevo nivel. La habilidad multiplica la fuerza solo de la propia torre, sin tener en cuenta la contribución de módulos (láminas de armadura, por ejemplo), artefactos, unidades, etc.

10. Bombear el resto de las habilidades no tiene importancia fundamental para y más depende de las preferencias personales del jugador, las tácticas adoptadas por él en el juego. Por ejemplo, un jugador que elige un juego activo como invocadores no debe ignorar habilidades como la salud de las criaturas convocadas o la vida útil de las criaturas convocadas, etc. Aquí para cada uno lo suyo. Dada la presencia de eventos y guerras de clanes en el juego, recomendaría prestar atención a la capacidad de dañar contra los goblins para sentirse más seguro en las guerras de clanes, donde solo los goblins son el enemigo.

11. Por último, necesitas bombear habilidades: velocidad de ataque de las torres, daño torres, velocidad de ataque del módulo y daño del módulo. Aunque el daño total de los módulos alcanza niveles altos en las primeras etapas del juego, en el futuro no superará el 5-10% del daño total del paquete. Las torres causan aún menos daño. Las habilidades de daño de la torre y la velocidad de ataque de la torre no afectan a torres como: torre de mago, torre de artillero, cabaña de merodeador, etc., agregando una bonificación solo a los indicadores de torres atacantes, como la torre del arquero, la torre de fuego, etc. Recuerde: pasar las olas bombeando las torres y aumentando su eficiencia (con habilidades o artefactos) es malvado, como se describe con más detalle en la guía de la torre.

¿Qué módulos debo colocar en la torre?

Analicemos en detalle solo los módulos más útiles:

1. Magic cannon - top, el módulo de ataque más fuerte del juego, ya que el oro solo está disponible en la oleada 200, si quieres tomarlo antes, tendrás que pagar 150 cristales).

Ventajas: recibe una bonificación de una torre de magos, alto daño, daño adicional a los castillos + 200%, velocidad de recarga rápida, control de olas al aturdir a una multitud de enemigos durante 1 segundo, ataques en el área;

desventajas - no ataca a enemigos voladores, si juegas manualmente - te cansas de apuntar, especialmente a una velocidad superior a 1x, si juegas en batalla automática - a menudo falla, ya que ataca un área en la que puede que ya no haya enemigos.

2. arqueros: la parte superior, el módulo está disponible desde el principio del juego y, si bien ayuda seriamente en la etapa inicial, sigue siendo útil aún más, lo que permite que se bombee desde el principio sin restricciones.

Ventajas: recibe una bonificación de un elfo, un guardabosques y una torre de artillero, ataca a los enemigos voladores, tiene mucho daño, ralentiza la velocidad de movimiento de los enemigos golpeados por flechas en un 30%, le permite indicar la zona de ataque, que es especialmente útil cuando se defiende contra enemigos voladores.

Desventajas: como tal, no es así.

3. magos - top, lo mismo que los arqueros, pero para aquellos a los que les gusta jugar a los magos.

Ventajas: recibe una bonificación del profeta, una torre de magos, así como de artefactos que mejoran a los magos, ataca a los enemigos voladores, tiene mucho daño (más que el del módulo de arqueros), le permite especificar la zona de ataque;

desventajas: el módulo está disponible al principio para 100 cristales y para el oro solo se puede obtener en la ola 175.

4. el resto de los módulos superiores - trebuchet y onagro - recomiendo usar solo en las etapas iniciales del juego y solo para atacar castillos, e incluso aquí, al atacar castillos, los arqueros / magos serán más útiles debido a que ellos pueden atacar

enemigos voladores y tienen una alta velocidad de ataque, aunque no tienen bonificaciones al ataque de castillos.

5. metralla - centro, módulo superior para el centro, bueno para cerraduras, olas y PVP.

Ventajas: tiene una buena velocidad de ataque, gran daño, una bonificación del 200% para atacar castillos;

Desventajas: no ataca a las unidades voladoras, por lo tanto, en olas llenas de voladores, requiere reemplazo. Está disponible tarde, alrededor de la ola 100, cuando ya tiene tiempo para usar otro módulo.

6. esfera mágica: el centro, más útil al atacar castillos, en batallas PVP y en olas con volantes, donde puede reemplazar perfectamente la metralla

ventajas: ataques en el área, ataques a enemigos voladores, recibe una bonificación de la torre de magos;

desventaja - eficiencia débil en la multitud - de hecho, en lugar de un área, ataca a dos o cuatro unidades.

7. el lanzador de flechas es el centro, esto es lo mismo que la esfera mágica, excepto que su ataque de área es más efectivo y no recibe una bonificación de la torre de magos;

8. Bobina de Tesla - centro, módulo de donación, que se puede obtener por 329 rublos o con un descuento en la etapa inicial del juego, tanto como otras unidades y recursos al pasar el evento "Camino a la recompensa". De hecho, esta es una versión mejorada de la esfera mágica, también recibe un bono de la torre de magos, es más efectivo en la zona, pero aún así no tiene sentido tomar dinero por dinero, y nadie lo ofrecerá. gratis.

9. Lanzallamas - centro, tiene buen daño, pero, desafortunadamente, baja velocidad de ataque y corto alcance. Prende fuego a los enemigos, lo que sería útil cuando se usa junto con un archimago y un mago del aire: prende fuego y ahuyenta a los enemigos y déjalos arder, pero la sola idea de dejar que los enemigos se acerquen a la torre es mala. Es posible utilizar este módulo con éxito al atacar castillos y en batallas JcJ, por lo demás no es adecuado.

10. otros módulos del centro (una tina de aceite - sufre lo mismo que un lanzallamas, pero no tiene un ataque a enemigos voladores - inútil; escudo mágico - duplica la funcionalidad de las unidades defensor y trabajador, algo similar a la armadura módulo de hoja - de hecho inútil e incluso dañino, muy caro subir de nivel en términos de beneficio; un cañón - en presencia de metralla - es inútil, y en general la mayoría de unidades, torres, módulos con una velocidad de ataque baja y sin atacar volando ¡los enemigos son inútiles! Ballista: en principio, el módulo no es malo, pero el hecho de que ataca a enemigos individuales lo estropea todo, no merece atención, incluso en la etapa inicial del juego.

11. Placas de blindaje: parte inferior, agrega salud adicional a la torre, el módulo es invaluable. Trate de mantener el nivel de este módulo igual a la mitad del nivel de la torre, mientras que el nivel de la torre debe ser al menos la mitad del nivel de su ola actual.

12. El resto de los módulos inferiores (fortaleza, ira del dragón, ariete, estacas retráctiles) no merecen atención.

Las desventajas de todos los módulos son el alcance de ataque débil (mucho más corto que el de las unidades en la torre). Las ventajas de todos los módulos: se pueden bombear sin cesar y con impunidad: el nivel de los módulos no cambia el nivel de tus enemigos en eventos y batallas de clanes. Además, los módulos de ataque, como las torres de ataque, pueden recibir una bonificación de los artefactos, que dan la oportunidad de causar sangrado a los enemigos; mientras el enemigo va a tu torre, sangra y pierde la vida. Y no olvides poner al baterista en la torre: fortalece todos los módulos de ataque.

¿Qué tipo de torres construir?

En orden decreciente de importancia:

1. Torre del artillero: debe ser obligatoria, te permite aumentar la experiencia obtenida por matar y, lo más importante, aumenta muy seriamente el daño a los arqueros (incluido el módulo de arqueros y la torre "torre de arqueros", si de repente alguien quiere ponerlo). Dado que los arqueros tienen el mayor daño en el juego, la utilidad de esta torre está fuera de escala.

2. Torre de los magos: debe ser obligatoria, porque quien sea que juegues (invocadores, arqueros o, de repente, incluso lanzadores), tendrás que acoger a un grupo de magos, y esta torre aumenta significativamente su daño (incluido el módulo de magos).

3. Cabaña del merodeador: debe ser obligatoria. Convocado por la atalaya Los matones serán útiles en las primeras etapas del juego, causando pequeños daños y retrasando a los enemigos. El principal beneficio de una cabaña es un aumento en la cantidad de oro recibido por matar enemigos, y no hay alternativa, porque ningún artefacto o incluso un grupo de artefactos puede dar un aumento porcentual como esta torre. Imprescindible para el cultivo de oro.

4. Predatory Fence es una excelente torre de ataque, que también ofrece control de oleada adicional y ataca a una multitud de enemigos. Ayuda incluso a un nivel escaso de bombeo, y después de aumentar el daño a valores cuerdos, no tiene precio. Solo puedes obtenerlo después de las victorias en el evento JcJ.

5. Torre de fuego: una torre de ataque que inflige daño a la multitud (en el área). Al igual que con otras torres de ataque, está sujeto al efecto de artefactos que aumentan la posibilidad de causar sangrado, y esto, debido al daño a la multitud, puede dar un efecto excelente: mientras el enemigo va a la torre, sangra, y si también está ardiendo al mismo tiempo, eso es generalmente maravilloso. Esta torre puede ser recomendada para el paso de fuertes olas, cuando sustituya a la cabaña del merodeador.

6. Torre de hielo: esta torre también está atacando, con un buen daño y la capacidad de detener al enemigo durante 3 segundos, pero, desafortunadamente, no es tan efectivo como el de fuego, ya que ataca a un solo oponente. Esta torre puede ser recomendada para el paso de fuertes olas, cuando sustituya a la cabaña del merodeador.

7. Torre eléctrica: también ataca, al igual que los ataques de la Torre de fuego. varios rivales - tres. Sin embargo, no es tan efectivo en niveles de ola altos, ya que al tener la misma velocidad y tener un poco más de daño, no puede atacar a la misma cantidad de enemigos, además, no puede prenderles fuego, causando daño adicional. Esta torre también se puede recomendar para su uso en olas fuertes en lugar de la cabaña del Merodeador.

8. Almacén táctico: otra torre de servicio que, como otras torres de servicio, no sabe como atacar. Si, por alguna extraña razón, decidiste jugar principalmente como invocadores, entonces deberías tenerlo. Esta torre aumenta significativamente el daño a las criaturas convocadas. También puede recomendarlo para su instalación en olas pesadas en lugar de la cabaña de merodeadores (por supuesto, si hay al menos un invocador en la torre).

9. El mortero es una torre de ataque, que, en teoría, debería ser útil, ya que ataques en el área, pero en la práctica, es débil. La razón es su baja velocidad de ataque (por lo que la torre a menudo falla) y la incapacidad de atacar a los enemigos voladores.

10. Archer's Tower: una torre de ataque que, desafortunadamente, solo ataca enemigos individuales y, aparte de daños más o menos graves, no tiene propiedades útiles. Las ventajas de esta torre son que se le aplican bonificaciones de un elfo, un guardabosques y un baterista, lo que le permite atacar con más frecuencia y más poder, y el hecho de que ataca a criaturas voladoras.

11. La torreta antiaérea es la torre más inútil del juego, ya que ataca solo enemigos voladores. Los módulos (arqueros, magos, lanzador de flechas, bola mágica, etc.) y la unidad Valkyrie, así como los convocados

el arquero de luz de la criatura son los epígonos. Sostener una torre solo para atacar enemigos voladores es un lujo inadmisibles.

12. Torres de ataque, que están disponibles para victorias en el evento JcJ - Ent (llamadas árbol que ataca a los enemigos), Mano de un gólem de piedra (ataca en el área, tiene pocas posibilidades de aturdir a los enemigos) - no son de gran valor, especialmente en términos de la forma en que se obtienen (en el evento pvp hay recompensas más importante que estas torres).

13. ¿Qué más necesita saber sobre las torres? ¡Lo más importante es que las torres son malvadas! Pasar olas debido a torres de bombeo: esto es para privarse de la oportunidad de vencer de manera estable caravanas, atacar portales, islas y castillos en el mapa, así como para participar más o menos cómodo en batallas en eventos y batallas de clanes. La razón es simple: las torres no pueden ayudar en ningún lugar excepto en las olas, porque en ningún lugar, excepto las olas, aparecen junto con su torre. Eso sí, tarde o temprano te enfrentarás a una situación en la que se agotan todas las reservas para atacar al enemigo, pero la ola aún no cede, y aquí a veces tendrás que bombear torres (por ejemplo, un artillero y / o magos), ¡pero no se puede abusar de esto! Y más aún, no se pueden bombear torres en detrimento de las unidades de bombeo.

14. Si decide bombear las torres "por completo", debe saber que el costo del bombeo Las torres en niveles altos no se corresponden fuertemente con el retorno recibido de ellos: si en los primeros niveles paga un porcentaje adicional de daño a los arqueros (bombeando la torre del artillero) varias decenas de miles, entonces en el nivel de 200 m la torre requerirá usted por el mismo 1 por ciento 13 millones, y por 1000 millones - ¡152 millones!

15. Y lo último: hay artefactos que aceleran el ataque de las torres y las aumentan. Daño: todo esto se aplica solo a las torres de ataque y, en consecuencia, a sus indicadores de ataque.

¿Qué unidades se necesitan y cuáles no?

Las unidades del juego son las más difíciles de manejar. Hay muchos de ellos, y ... son diferentes) Además, no todos están disponibles a la vez, así como sus importantes habilidades, por lo que valoramos determinadas unidades.

En la etapa inicial del juego (hasta la oleada número 100) no hay ninguna diferencia con quién jugar: solo debes tomar cualquier unidad y bombearla para dañarla (hasta el nivel 50 es suficiente, no necesitas más, y luego no todos) para pasar las olas. Será económico, los gastos llegarán bastante a tiempo para ser cubiertos por los ingresos de la ola, de la mina en la ciudad y de los castillos en el mapa. ¡Lo principal en esta etapa es abrir todas las ranuras en la torre y poder instalar 8 unidades en la torre! También debes intentar atacar castillos y bandas de ladrones en el mapa lo antes posible para abrir unidades adicionales que están disponibles solo para victorias en ciertos puntos del mapa.

Después de la oleada 100, cuando ya tienes una idea de la mecánica del juego, la estructura de su menú y, posiblemente, incluso los eventos (eventos del juego), comienza la etapa de autodeterminación, debes responder la pregunta: ¿cómo voy a jugar ahora? O en otras palabras, ¿cuáles son mis objetivos en el juego? Por un lado, puede ser un crecimiento rápido en el nivel de la ola (lo que significa, la eficiencia máxima de cada unidad invertida de recursos del juego), por el segundo, obtener placer del juego exclusivamente por magos (y, por lo tanto, no se necesita nada más para la felicidad), para el tercero: la búsqueda y exploración del juego (y necesitará mucho tiempo y recursos, porque estos jugadores crecen en amplitud, no hacia arriba).

No analizaré aquí todas las opciones posibles para todos los posibles objetivos del juego, pero intentaré dar la respuesta más universal, afectando a todas las unidades del juego.

1. ¡No existe un paquete único de unidades que destruya todo y a todos! ¡Esta es una regla de hormigón armado! Como excepción, aún se puede crear un paquete de este tipo, pero será muy costoso, ya que sus deficiencias en ciertos momentos del juego deberán cubrirse con un bombeo adicional de la fuerza de la torre y la fuerza de los módulos. Por cierto, esto a menudo lo usan los tramposos y solo los jugadores ricos, ya que las unidades de bombeo son muy

durante mucho tiempo, es más fácil invertir el oro recibido en módulos y una torre, dando lugar así a torres monstruosas con 99 unidades lvl y módulos / torres con un nivel de más de 2000. Además, en el transcurso del juego, Puede parecerle que ha creado una manada universal y ha alcanzado con éxito tanto los castillos como las vacas y las olas son solo para ella. Sí, por un tiempo, esto puede continuar, y esto solo se debe al hecho de que está un poco por delante de sus enemigos actuales en términos de daño, por ejemplo, si bombea todas las unidades al límite (el límite de desarrollo actual del campo de entrenamiento), y solo entonces comenzar a batir en olas / castillos / islas / vacas.

2. ¡No todas las unidades son iguales!

Personalmente, considero unidades prácticamente inútiles: TOR, MARODER, WORKER. Ni yo ni mis compañeros de clan encontramos ningún uso para estas unidades. Quizás, en las próximas actualizaciones, se arregle algo en ellas, pero por ahora no merece la pena descargarlas.

Las siguientes unidades se pueden clasificar como útiles solo en ubicaciones específicas:

CROSSBOW, ARCHER (ambos serán necesarios solo para pasar el portal de ladrones, e incluso allí pueden ser reemplazados por otros arqueros, sujeto a la disponibilidad de recursos o donación);

DIGGER, KNIGHT, COMMANDOR, OLD PALADIN (estos invocadores en la etapa inicial del juego pueden hacer un buen trabajo, pero en el futuro solo deberían usarse en el portal de la horda, en gran parte porque hay excelentes alternativas en su lugar);

SOLDADO, DRUID (estos magos-invocadores son útiles al comienzo del juego, pero luego solo serán necesarios para atacar los portales de los muertos vivos o la horda);

ICE MAG, EARTH MAG (pueden ser geniales en la etapa inicial del juego, ya que dan control sobre la ola; detienen por completo a la multitud o reducen la velocidad de su movimiento, pero en el futuro habrá unidades más fuertes para controlar la ola, y estos son útiles solo para atacar el portal de los muertos vivos);

MAG OF FIRE (una unidad casi inútil que los fanáticos de los magos pueden necesitar; después de todo, tienes que llenar la torre con alguien, y en el portal de los muertos vivos).

Útil en determinadas situaciones de juego incluyen las siguientes unidades:

TÁCTICA (le permite acumular puntos de experiencia rápidamente y ganar habilidades; para esto, es suficiente bombearlo por 25 niveles; de lo contrario, es inútil); DEFENDER (ideal para batallas pvp, fortalece seriamente la defensa de tu torre, también es útil cuando atacas castillos, comienza a ser útil desde el nivel 1 y, para revelar completamente su potencial, requiere bombear hasta 400 niveles).

3. Ahora, veamos las unidades que formarán la base de su paquete de presupuesto, en varias combinaciones entre sí y tal vez con las unidades descritas anteriormente:

DRUMMER (la única unidad verdaderamente imba en el juego, mejora todo el paquete con cada nuevo nivel, debe estar en la torre en cualquier batalla, su lugar está en la esquina inferior izquierda de la torre, primero debe bombearse en el paquete);

WARRIOR (un excelente invocador de presupuesto, cuyo daño y beneficio principal proviene de la criatura invocada, un demonio. Bueno contra cerraduras y como control de la ola cuando trabaja como tanque. Tiene una propiedad que se distingue favorablemente de otros invocadores: entrega instantánea del demonio hasta el punto indicado en el campo de batalla. El Brujo se puede obtener después de un ataque exitoso a una banda de ladrones de 385 lvl en el mapa);

VALKYRIA (otro excelente invocador de presupuesto, más necesario en niveles con una gran cantidad de volantes, también ayuda contra castillos, comienza a abrirse desde el nivel 50, cuando obtiene la capacidad de teletransportar criaturas convocadas, se puede obtener un Valkyrie después de atacar un castillo en el mapa casi al comienzo del juego, hasta la ola número 100);

ARQUERO DEL NORTE (una de las unidades más dañinas del juego, inflige daño en el área, tiene la posibilidad de detener a la multitud durante 3 segundos. Hay muy pocas unidades de este tipo en el juego, su probabilidad de infligir un golpe crítico supera la posibilidad de de la mayoría de las unidades en un 10% o más);

ELF (una unidad de impulso que fortalece seriamente a todos los arqueros, incluido el módulo de arquero y la torre del arquero, acelerando su velocidad de ataque en un 100%. Tiene una alta velocidad de ataque y una alta probabilidad de golpe crítico y, por lo tanto, no está en las últimas filas en términos de daño);

RANGER (otra unidad con daño masivo, es decir, con un ataque de área o ataque múltiple, además, aumenta el daño de todos los arqueros en un 20%, incluida la torre del arquero y el módulo de arquero. Tiene una alta probabilidad de un golpe crítico , pero desafortunadamente una velocidad de ataque baja, será útil en general hasta la ola 1000, luego, o incluso antes, se puede reemplazar con otro arquero obtenido para cristales o en batallas PVP, en principio, puedes jugar más, pero la velocidad de ataque ...);

CRAZY ARCHIMAG (una unidad principal de la que depende el paso de las olas más difíciles. Tiene la capacidad de controlar manualmente cuándo el jugador puede iterar sobre los hechizos que lanza al azar presionando la cruz roja en la esquina superior izquierda de la pantalla durante el manual. combate. y el invocador ayuda seriamente en los portales, puedes obtener un archimago después de un ataque exitoso al castillo de la fuerza 400 en el mapa);

MAG OF AIR (como el archimago loco, da control sobre la ola, ahuyentando a los oponentes con su tornado, una de las unidades más obligatorias del grupo, en la etapa inicial del juego hace mucho daño y parece imboy, luego cederá posiciones, pero aún no estará al final de la lista de daños debido a la alta velocidad de ataque y la buena probabilidad de golpe crítico);

ARCADOR DE FUEGO (la unidad más dañina del juego, en términos de un solo objetivo, es especialmente importante para atacar objetivos con niveles altos de vida: jefes y castillos, bueno en conjunto con un profeta y un elfo, solo puedes conseguirlo para cristales);

HUNTER (un arquero con una habilidad de control de olas incorporada: coloca una trampa que detiene a una multitud de enemigos durante 3 segundos; de lo contrario, es lo suficientemente débil, pero esta habilidad es suficiente para que ocupe un lugar en la torre incluso en las olas superiores nivel 3000. control manual, de lo contrario se pierde la trampa, disponible solo para cristales);

ALQUIMISTA (mago de daño, inflige daño en el área, comienza a revelarse en 250 lvl, cuando tiene la posibilidad de un golpe crítico. Bueno en conjunto con el profeta. Puedes conseguir un alquimista completando la prueba de "pase de batalla" o más tarde para cristales);

ZEUS (unidad con daño masivo: ataca hasta 6 objetivos, bueno en conjunto con el profeta, principalmente una unidad hasta el nivel de ola 2000. Ayuda mucho en la etapa inicial del juego, pero luego débil debido a la baja velocidad de ataque, como el alquimista luego obtiene un golpe crítico de probabilidad - por 250 lvl. Puedes obtener a Zeus después del ataque en el mapa);

EL PROFETA (una especie de baterista para magos, da un gran impulso a los magos, útil para aumentar el daño del alquimista, zeus de otros magos, insustituible en el portal de los muertos vivientes);

DEMON HUNTER (una unidad muy dañina con un daño masivo. Puede competir en daño incluso con un arquero de luz. Se puede obtener como recompensa en el evento JcJ);

MAESTRO DEL HIELO (unidad muy dañina con daño masivo y control de olas pequeñas; tiene un 20% de probabilidad de retrasar a los enemigos durante 1 segundo con cada ataque. Puede competir en daño incluso con un arquero de luz. Se puede obtener como recompensa en el Evento PVP).

4. Done unidades disponibles con dinero real.

ARCHER OF LIGHT (es la única unidad que justifica su compra en un 1000%, al mismo tiempo, tanto el arquero como el invocador, inflige daño en la zona, a partir de 50 lvl reduce la velocidad de movimiento de los enemigos en un 30%. Las criaturas Los convocados - epígonos - también son arqueros, atacan a enemigos voladores y sirven como protección adicional al castillo de ataques a distancia y ataques directos.

cuenta puede considerar una compra única de este arquero, que será de inmenso beneficio);

MAESTRO DE LOS DRAGONES (si no tienes dónde poner el dinero, pero realmente quieres, puedes recomendar comprarlo. Tanto el mago como el invocador infligen daño en el área. La criatura convocada, el dragón, tiene el nivel más alto de salud entre todas las criaturas, la unidad en sí no es mala, pero estropea todo la baja velocidad de movimiento del dragón y la ridícula trayectoria de movimiento);

STORM (un mago que tiene control de oleadas, y no un daño particularmente grande. A este precio, no está del todo claro por qué es necesario si hay alternativas gratuitas en forma de un archimago y un mago aéreo, pero muchos de los mejores jugadores compran y apostar por la torre, sin embargo me parece más por aburrimiento ...);

LUNAR MAG (hay más de una opinión de que no está mal en términos de daño, no lo he probado yo mismo, y es poco probable que lo pruebe ya, no tiene sentido pagar la mitad del precio de un arquero de luz, es más fácil agregar y comprar HP);

ARCADOR ELÉCTRICO (una alternativa barata al arquero de luz, debido a que su rayo en forma de bola ralentiza a los enemigos e inflige daño adicional a la multitud, es bueno para el control manual y aún es más fácil agregar y comprar HP u obtener un cazador de demonios en el evento PVP);

No he escuchado nada particularmente sobresaliente sobre el resto de las unidades donadas, no las compré yo mismo y no les aconsejo, de lo contrario el rumor popular lo habría extendido.

Si no mencioné algunas unidades, entonces no merecen atención, incluso si se pagan, incluso si son gratuitas. Pero si algo cambia, aprenderá de la actualización de la guía.

¿Cómo actualizar las unidades?

Las unidades de nivelación es lo que hace que sea tan importante elegir el paquete correcto. Mire el momento de bombear una unidad a 400 niveles:

por 25 niveles - 15 minutos,
por 50 niveles - 4 horas, por
100 niveles - 8 horas, por 150
niveles - 12 horas, por 200
niveles - 24 horas, por 250
niveles - 24 horas, por 300
niveles - 24 horas, por 400 lvl
- 24 horas,

total - 5 días 15 minutos. ¿Está seguro de que quiere bombear a todos seguidos o no a los que le siguen para obtener la máxima eficiencia de la torre? Y si ese deseo aún persiste, agregaré que bombear una unidad a 400 lvl costará alrededor de 5-6 higards de oro.

¿Cuál de las unidades debería descargar primero? ¿En qué orden?

En primer lugar, siempre balancee al baterista, él beneficiará a todos en la torre y cuanto más, mayor será su nivel.

Luego, cambia a los distribuidores de daño masivo, a los que golpean a la multitud y a los que causan el mayor daño en el paquete; mira los 3 primeros en términos de daño según las estadísticas después de la batalla, eso es todo para ti.

En igualdad de condiciones, en primer lugar, descargue el que, al bombear, recibirá una habilidad nueva y más útil (teniendo en cuenta las necesidades de toda la torre). Por ejemplo, si ha llegado el momento de llevar a Zeus y Valkyrie al nivel 50, entonces es mejor enviar a Zeus a entrenar, ya que atacará 2 veces más objetivos después de bombear. Pero si es un elfo y una Valquiria, definitivamente una Valquiria, ya que recibirá la capacidad de teletransportar a las criaturas convocadas, lo que acelerará significativamente su entrega al sitio de ataque y aumentará seriamente la eficiencia de la unidad. En una palabra, piensa.

¿Cómo colocar unidades en la torre?

¡No confíe en nadie que diga que la ubicación de las unidades en una torre no importa!

En la esquina inferior izquierda siempre hay un baterista, ya que esta es la única unidad del juego que no puede atacar.

Otros lugares en el estante inferior suelen ser para magos (servicio, como un archimago y un mago del viento) o para los invocadores (incluidos los adicionales a los que se encuentran en otros estantes de la torre, por ejemplo, cuando se atacan castillos), en cualquier caso, las unidades con menos daño.

En los estantes más altos, debe organizarse de modo que las unidades que atacan un área o varios enemigos tengan un rango de ataque máximo, y debajo de ellos otros, por ejemplo, un elfo, un arquero de fuego, los que golpean a los enemigos uno por uno.

En general, todos los que infligen más daño, ¡hacia adelante y hacia arriba! El resto, ¡hacia atrás y hacia abajo!

También hay casos especiales de colocación en la torre, que se desvían de las reglas dadas anteriormente, pero todos se relacionan con el paso de portales (más sobre esto en la guía sobre la combinación de unidades entre sí) o la colocación de unidades para jugar con un autoclicker sin una cuenta pro (más sobre esto se describe en la guía de autoclicker).

¿Qué torres usar?

Todo lo que necesita saber sobre las torres se resume en la tabla.

Nombre	Habilidad 1	Habilidad 2	Habilidad 3	¿Cómo conseguir el?	Nota
Clásico torre				a partir de torre	siempre será necesario para comprobar el daño unidades y módulos
Orco edificio	Daño a la Horda + 5%			en batallas en mapa	En ese momento cuando ya aparece habrá mejor torres
Torre ladrones	Daño a Pícaros + 5%			en batallas en mapa	En ese momento cuando ya aparece habrá mejor torres
Zigurat	Daño a muertos vivos + 5%			en batallas en mapa	En ese momento cuando ya aparece habrá mejor torres
Perro guardián torre	Salud llamado criaturas + 20%			en batallas en mapa	No es una mala torre para para comenzar el juego o para jugar como invocadores
Palacio de los Jefes	Daño del lanzador + 10%			en batallas en mapa	sobre nada
Planchar Guardia de seguridad	Fuerza de la torre + 20%			en batallas en mapa	no es una mala torre para el comienzo del juego, pero hay mejor
Taller ladrones	Daño del arquero + 10%			en batallas en mapa	no es una mala torre para el comienzo del juego, pero hay mejor
Necrópolis	Daño de mago + 10%			en batallas en mapa	no es una mala torre para el comienzo del juego, pero hay mejor
Oscuro ciudadela	Cadencia de fuego magos + 7%			en batallas en mapa	no es una mala torre para el comienzo del juego, pero hay mejor
Hipogrifo	Daño a volador oponentes	Disminución daño de la torre + 10%		200 cristales	para cristales allí mejor

	+ 30%				
Sueño marino	Cadencia de fuego todas las unidades en torre + 15%	Oro para paso olas + 25%		200 cristales	mejor torre para oro de la granja, puedes ir a sus olas
Caballeresco torre	Daño invocado criaturas + 15%	Salud llamado criaturas + 25%		Para escoger de Nivel de 100 m, luego 230 cristales	excelente torre para el comienzo del juego, especialmente bajo invocadores
Kezanskaya torre	Fuerza de la torre + 10%	Daño a Duendes + 5%		ganar en clan guerra	en la etapa inicial juegos si se reciben - jugar clan guerras
Calimontor	Daño a Duendes + 10%	Cadencia de fuego todas las unidades en torre + 15%		ganar en clan guerra	jugar clan guerras, puedes las olas pasan constante
Flama de Dragón	Daño de la unidad en torre + 10%	Daño del módulo + 10%		250 cristales	para cristales allí mejor
Mágico cerrar con llave	Daño de mago + 15%	Disminución tiempo recargar habilidades + 10%		220 cristales	para cristales allí mejor incluso si jugando a los magos
Casa en Japón	Oportunidad crítico impacto + 10%	Daño crítico + 100%		250 cristales	mejor torre para olas fuertes, ataques cerraduras y eventos / guerras
Mecánico laboratorio	Daño de activo habilidades + 50%	Cadencia de fuego todas las unidades en torre + 15%		250 cristales	para cristales allí mejor, puedes tomar para el paso de las olas a una constante
Choza del bosque	Daño del arquero + 20%	Daño crítico + 50%		250 cristales	para cristales allí mejor, puedes tomar para el paso de las olas a una constante
corazón Valiente	Salud llamado criaturas + 50%	Cadencia de fuego llamado criaturas + 20%		230 cristales	para cristales allí mejor mejor torre de juego invocadores
Casa de lava	Daño de mago + 25%	Cadencia de fuego magos + 15%		250 cristales	para cristales allí mejor mejor torre de juego magos
Torre de bork	Daño del lanzador + 10%	Cadencia de fuego módulos + 15%	Daño módulos + 5%	ganar en clan guerra	sobre nada
Bajo protección león	Dañar a todos en torre + 10%	Fuerza de la torre + 20%	Oro para paso olas + 20%	349 rublos	no está mal para la agricultura, pero existe la misma opción para cristales
Protección de arcilla	Disminución daño de la torre + 5%	Daño del módulo + 15%		180 cristales	sobre nada
piedra Blanca fortalecimiento	Fuerza de la torre + 20%	Daño a la torre + 15%		190 cristales	para cristales allí mejor

Real fortaleza	Daño a castillos + 25%	Disminución daño de la torre + 5%		Para escoger de Nivel de 100 m, luego 230 cristales	excelente torre para el comienzo del juego, especialmente bajo ataque castillos y guerra
Tecnológico milagro	Daño del módulo + 10%	Daño de la torre + 10%		200 cristales	sobre nada
Totémico invocador	Daño invocado criaturas + 15%	Cadencia de fuego llamado criaturas + 10%		210 cristales	para cristales allí mejor, por ejemplo corazón Valiente
Torre de los santos	Daño de mago + 15%	Disminución tiempo recargar habilidades + 10%	Disminución daño a torre + 5%	349 rublos	más fácil de tomar Castillo mágico detrás cristales si quiero mucho
Leñoso torre	Fuerza de la torre + 20%	Recuperación fuerza de la torre cada 2 segundos + 1%		349 rublos	más fácil de tomar piedra Blanca fortalecimiento para cristales
Trono de hielo	Desaceleración velocidad movimiento + 10%	Posibilidad de congelarse al golpear torre + 3%		349 rublos	no probado, Cuento mi dinero no vale la pena los jugadores toman
Rocoso defensor	Daño de activo habilidades + 50%	Disminución tiempo recargar habilidades + 10%		349 rublos	no probado, Cuento mi dinero no vale la pena

¿Cómo hacer paquetes (combinar unidades entre sí)?

La guía está en desarrollo. ¡Combinar unidades entre sí es la parte más interesante y difícil del juego! ¡Alimento real para la mente! No hay paquetes universales, hay paquetes para tareas, ¡y la solución de estas tareas es un verdadero placer para un jugador real! ¡Ve a por ello! ¡Intentalo! ¡Ser creativo!

¿Qué pasa con los artefactos?

Los artefactos se pueden obtener en diferentes lugares y de diferentes maneras: por ejemplo, derrotando castillos y bandas de ladrones en el mapa del juego, en batallas en islas, como recompensa por participar con éxito en eventos y guerras de clanes y, por supuesto, creando en la fragua! Si no le importa el dinero, puede gastar dinero en la feria de artefactos (ofertas emergentes periódicas de los desarrolladores), pero definitivamente debe familiarizarse con los artefactos que se ofrecen a la venta y comprender su utilidad por sí mismo.

¿Qué se considera un buen artefacto? ¿Cuál es el set más útil del juego? Empezaré con la segunda pregunta. Como dijo un psicólogo, "no hay verdades universales para los clientes individuales". Se puede responder exactamente lo mismo sobre los conjuntos de artefactos, no hay uno, el conjunto de artefactos más útil, pero hay conjuntos adecuados para propósitos específicos, con un sesgo específico.

1. Artefactos para el paso exitoso de la ola. Para una ola, recomendaría ponga en primer lugar los artefactos con indicadores tales como - la posibilidad de un golpe crítico y daño crítico. Dado que una ola es una multitud de unidades, a veces caminando en una pared, y sin un golpe crítico regular de una magnitud seria, es imposible destruirlas de manera efectiva. Cuanto mayor sea la probabilidad de un golpe crítico y el nivel de daño crítico, mejor: el límite que se puede recolectar con una casa torre en Japón y un baterista parado en ella para una unidad es: 85.2% - la probabilidad de un golpe crítico y 776,2% de daño crítico. Es muy difícil recolectar tales oportunidades, pero es posible.

Además, un artefacto con la posibilidad de causar sangrado será de buena ayuda en la ola, porque mientras las unidades van a tu torre pueden perder vida, sangrando. La probabilidad máxima de sangrado que se puede recolectar es del 32,4%, mientras que esta habilidad puede caer no solo en unidades, sino también en torres y módulos. A veces, un golpe crítico, su probabilidad y sangrado se pueden encontrar en un artefacto, por ejemplo, en un arma de la mano izquierda, se encuentran buenas combinaciones en un casco.

Los artefactos para dañar y aumentar la velocidad de ataque de magos, invocadores y lanzadores pueden ser útiles tanto por sí mismos como en combinación con otros artefactos. El mayor aumento en el daño de las unidades (a excepción de los arqueros) debido a tales artefactos es del 32,3% y de la velocidad de ataque, del 30,8%. A algunos les puede parecer que esto no es suficiente, pero imagínense, por ejemplo, un Zeus que ataca un 30,8% más a menudo, e incluso con un 32,3% más de daño.

Los artefactos con la posibilidad de alejar al enemigo en cuerpo a cuerpo dan esta habilidad solo a las criaturas convocadas, pero incluyendo los epígonos del arquero de la luz (a pesar de que los epígonos son arqueros, no invocadores). La probabilidad máxima de alejar al enemigo es del 25,6%. No deberías contar seriamente con esta habilidad, pero cuando se combina con otras más útiles (por ejemplo, daño crítico y la posibilidad de un golpe crítico), esta no es una mala opción, especialmente si hay un arquero de luz. o estás jugando activamente como invocadores.

También es bueno que una ola obtenga artefactos que le den un aumento en la vida de su torre - el límite del 20,8%, así como con las habilidades de vampirismo y salud de las criaturas convocadas (apto solo para criaturas convocadas, aumentando su nivel de vida, sin embargo, en oleadas bajas, las criaturas convocadas a menudo no tienen tiempo para pasar sus vidas antes del final de su tiempo en el campo de batalla y esta habilidad será más útil en oleadas de más de 1000 niveles) - el límite es 32,4% y 23,8%, respectivamente. El vampirismo es la restauración de una parte de la salud de una criatura invocada debido al daño recibido por los enemigos de esta criatura.

Los artefactos que causan un mayor daño a las torres son prácticamente inútiles (ya que esto se aplica solo a las torres con daño: torre de hielo, torre de fuego, torre de arquero, etc.) o mayor daño a los módulos (la contribución total de los módulos al daño generalmente no es más de 7-10 por ciento y, por lo tanto, habiendo fortalecido los módulos incluso en un 15-20 por ciento, es imposible obtener un aumento significativo en el daño), así como módulos y torres de aceleración. Un artefacto con un aumento en el rango de ataque de las unidades dará algún efecto en la ola, pero no tiene sentido mantenerlo, ya que este indicador se puede bombear en la biblioteca.

Está claro que todos los artefactos que serán útiles sobre las olas resultan útiles tanto en las islas como contra las caravanas, y muchos también en castillos y en JcJ. Habilidades como daño a jefes, daño a castillos también se encuentran en combinaciones. Solo por el bien de estas habilidades, no debes usar artefactos con ellas en la estatua, pero si estas habilidades se combinan con Golpe crítico y daño crítico, entonces en situaciones necesarias son útiles.

2. Artefactos para la acumulación (granja) de oro. Hay dos tipos de artefactos en el juego para obtener oro: los que dan oro extra por matar enemigos y los que dan oro extra por ganar una batalla. Está claro que los primeros son más útiles que los segundos. La bonificación máxima de oro total por matar puede ser del 64,6% y de oro por una victoria, del 40,8%. Para los artefactos que dan oro adicional, las combinaciones en las que se encuentran prácticamente no importan, porque a la hora de cultivar oro, no suelen fijarse el objetivo de pasar la ola (esto puede ser perjudicial, ya que se puede pasar por una ola "gorda") y, por lo tanto, incluso es recomendable no ponerlos en combinación con valores altos De daño crítico y la probabilidad de golpe crítico. Es mejor tener un conjunto separado de artefactos para el oro. Sin embargo, ajustar la torre para la agricultura le permitirá nivelar la fuerza que pueden dar los artefactos; por ejemplo, puede reemplazar una o dos unidades en la torre por otras más débiles,

3. Artefactos con la experiencia de habilidad para matar. Mucha gente subestima esta habilidad, pero es esencial para bombear rápidamente la biblioteca y es indispensable para

novatos en el juego. Recomendando usar un artefacto con esta habilidad al mismo tiempo que los artefactos para obtener oro: obtienes el cultivo simultáneo de oro y puntos de experiencia.

A continuación se muestra una tabla de referencia de habilidades y sus valores por tipo de artefacto (solo para artefactos de nivel 3 *). Al analizar esta tabla, tenga en cuenta que, en principio, no todas las combinaciones de habilidades son posibles; su número es limitado y cuando cree artefactos, notará que las combinaciones se repiten constantemente.

Habilidad / Artefacto (solo 3 *)	Mano derecha, % incrementar					Mano izquierda, % incrementar					Babero, % incrementar					Casco, % incrementar					Medallón, % incrementar				
	5	6	7	ocho	diez	5	6	7	ocho	diez	5	6	7	ocho	diez	5	6	7	ocho	diez	5	6	7	ocho	diez
Probabilidad de golpe crítico	11,9	12,8	13,6	14,5	15,3	16,2	18,5	9,4	10,2	11,1	11,9	12,8				11,9	12,8	13,6	14,5	15,3	16,2				
Daño crítico	39,1	42,5	45,9	49,3	52,7	56,1	23,8	25,5	27,2	28,9	30,6	32,3	32,3	34,0	35,7	37,4	39,1	40,8	35,7	38,3	40,8	43,4	45,9	48,5	
Posibilidad de causar sangrado	11,9	12,8	13,6	14,5	15,3	16,2	11,9	12,8	13,6	14,5	15,3	16,2													
Daño (magos, convocados, lanzadores)	23,8	25,5	27,2	28,9	30,6	32,3																			
Daño (módulos, torres)							23,8	25,5	27,2	28,9	30,6	32,3													
Cadencia de fuego (unidades, torres, módulos)													9,2	9,4	9,5	9,7	9,9	10,0	9,5	9,8	10,0	10,3	10,5	10,8	9,2
Fuerza de la torre													18,7	19,1	19,6	20,0	20,4	20,8							
Vampirismo	11,9	12,8	13,6	14,5	15,3	16,2	11,9	12,8	13,6	14,5	15,3	16,2													
La salud de las criaturas convocadas La vida													15,3	17,0	18,7	20,4	22,1	23,8							
Útil de las criaturas convocadas Posibilidad																							8,5	9,4	10,2
de alejar al enemigo	8,5	9,4	10,2	11,1	11,9	12,8	8,5	9,4	10,2	11,1	11,9	12,8													
Alcance de ataque de todas las																			23,8	25,5	27,2	28,9	30,6	32,3	
unidades Daño a los jefes	32,3	34,0	35,7	37,4	39,1	40,8										11,9	12,8	13,6	14,5	15,3	16,2	23,8	25,5	27,2	28,9
Daño a los castillos enemigos Oro													5,8	6,0	6,1	6,3	6,5	6,6							
por muerte	22,1	25,0	27,2	28,9	30,6	32,3	23,8	25,5	27,2	28,9	30,6	32,3													
Oro por la victoria																						32,3	34,0	35,7	37,4
Experiencia por muerte																23,8	25,5	27,2	28,9	30,6	32,3				

4. La elaboración de artefactos en la forja no es difícil, pero hay varios elementos importantes.

observaciones:

debe crear artefactos no antes de que aparezca una forja de nivel 10; de lo contrario, los artefactos tendrán indicadores de habilidad más débiles con costos de recursos casi iguales y, lo que es más importante, tiempo, lo que significa desperdiciar recursos y tiempo;

solo necesitas crear artefactos de nivel 3 *;

no se apresure a rociar (destruir para devolver algunos de los recursos) artefactos no muy exitosos - todavía no sabe si un artefacto mejor saldrá la próxima vez, y además, no todos los jugadores están al principio bien versados en lo posible combinaciones de habilidades que dan los artefactos;

al mismo tiempo, no halague su estatua con artefactos innecesarios; en primer lugar, debe rociar duplicadores y versiones más débiles de los artefactos existentes;

a veces el juego sorprenderá: se fabricarán 2 * artefactos en lugar de 3 * pagados, no se sorprenda, esto es enorme, tal vez en el futuro este error se solucione;

no hay dependencia de la fuerza de un artefacto obtenido durante la elaboración de los recursos gastados en él (por supuesto, para artefactos de la misma clase) - vea la tabla a continuación.

Tipo (* - artesanía para cristales)	Estrellas	Nivel Oro B	Mitri I	Crujido de perlas de hierro	Reliquia y yo	Magma	Izumrud	Gold por asesino en	Daño magos	Crítico esky daño	Daño vocación de estos	Daño de vampiro rev u vocación de estos	Daño de vampiro metate lei	Daño de vampiro jefes b	Oportunidad convocar golpe sangrante leyendo	Oportunidad críticamente cielo	Oportunidad rechazado Pato enemigo en cerca
Arma de la mano derecha	3	5-10	1,600,000	39	44	54		78	23,8%	23,8%						11,9%	
Arma de la mano derecha	3	5-10	1,600,000	39	44			78	28,9%	49,3%	28,9%						
Arma de la mano derecha *	3	5-10	1,600,000	39	44	54	73		32,3%		32,3%	16,2%					
Arma de la mano derecha	3	5-10	1,600,000	39	44			68	25,5%	25,5%					12,8%		
Arma de la mano derecha *	3	5-10	1,600,000	39	44	54	73		30,6%	30,6%		15,3%					
Arma de la mano derecha	3	5-10	1,600,000	39	44	54	73		23,8%					32,3%	1,9%		
Arma de la mano derecha *	3	5-10	1,600,000	39	44	54	73			42,5%		25,5%					9,4%
Arma de la mano derecha	3	5-10	1,600,000	39		54		68				27,2%	35,7%				

¿Cómo vencer a los castillos?

1. Es inútil bombardear las torres: no participan en el ataque de las esclusas y no pueden dar sin bonificaciones.
2. Los módulos son más importantes que cuando se ataca a las olas, porque la distancia a las unidades atacadas y al castillo es mucho menor: la metralla, el lanzador de flechas y el cañón mágico ayudarán mucho. En general, los módulos de ataque pueden ser cualquier

(algunos jugadores incluso practican el uso de lanzallamas cuando atacan castillos), pero es recomendable dar preferencia a aquellos que atacan castillos con una bonificación. El módulo inferior debe ser láminas de blindaje.

3. No todas las unidades son adecuadas para atacar castillos, si hay magos en tu torre y lanzadores, puede eliminarlos de forma segura. Debe haber un baterista en la torre (su lugar está en la parte inferior izquierda), y la principal fuerza de ataque deben ser los arqueros (de los cuales el ataque más poderoso a los castillos es el arquero de la luz, que está disponible por dinero, y el arquero de fuego, que está disponible para cristales), y para fortalecer Es recomendable poner un elfo en el daño de los arqueros, porque aumenta la velocidad de ataque de todos los arqueros. Además, se necesitan dos o tres invocadores (su lugar está en los estantes inferiores de la torre): un brujo, una valquiria, un paladín y, en su ausencia, cualquier otro invocante servirá. Muchos jugadores ponen un defensor en la torre, pero yo juego sin él y en la mayoría de los casos es más bien inútil que útil, pero a veces es recomendable intentar ponerlo en lugar de uno de los invocadores.

Por ejemplo, para un jugador con un nivel superior a 200 y jugando sin donación, la siguiente disposición en la torre (de arriba a abajo y de izquierda a derecha) es adecuada: arquero del norte, elfo, guardabosques, valquiria, brujo, baterista. , Zeus y cualquier invocador adicional con un poderoso ataque. Debido a la baja velocidad de ataque del Zeus, puedes considerar opciones para reemplazarlo (si, por supuesto, hay unidades que infligen un daño masivo) con una unidad de disparo más rápido o incluso un invocador.

Para alguien que tiene cristales y / o dinero, el siguiente conjunto es adecuado: arquero de luz, elfo, arquero de fuego, arquero del norte, cualquier otro arquero serio (por ejemplo, guardabosques, cazador, tirador eléctrico, líder, cazador de demonios, fusible), baterista, brujo, valquiria.

Para un principiante con un nivel hasta 50-60, que solo está dando los primeros pasos en el juego, no importa qué unidades estén en la torre, es importante la fuerza con la que se bombean estas unidades y el daño que causan (de Por supuesto, no se recomienda instalar magos y lanzadores).

4. Si no tienes una reserva de fuerza y fuerza, no debes luchar contra el castillo en la batalla automática y en alta velocidad, porque el orden de los ataques es muy importante aquí, y debes conseguir entrar en la "ventana" entre las oleadas de unidades enemigas que vienen del castillo para infligir el máximo daño en el propio castillo. Idealmente, la velocidad debería ser 0.5x. y debes lograr retirar tus unidades de invocación hacia la multitud de enemigos que vienen del castillo, para que no solo bloqueen el acceso a tu torre, sino que también causen daño al enemigo.

5. ¿Ayudarán los artefactos que aumentan el daño al castillo? La respuesta es sí y no. El hecho es que tus unidades atacarán el castillo única y exclusivamente cuando no haya otros objetivos (unidades enemigas) cerca del castillo. Por lo tanto, si no puedes suprimir a los enemigos rápida y claramente, y un ataque tras otro irá a tu torre sin interrupción, simplemente no podrás aprovechar la bonificación de daño en el castillo, no tendrás espacio para atacar. .

El mejor conjunto de artefactos para atacar un castillo, así como para atacar olas, será un conjunto que incluya la posibilidad de un golpe crítico y el daño de tal golpe. Los artefactos con un aumento en el nivel de vida de la torre y daño a las criaturas convocadas, su velocidad de ataque y la aceleración del ataque del módulo también serán de gran ayuda.

6. Preste atención a la biblioteca. Para un ataque exitoso a los castillos, preferiblemente para que se bombeen las siguientes habilidades (en orden descendente de prioridad): tiempo de recarga de las habilidades activas, velocidad de ataque de la unidad, fuerza de la torre, daño de golpe crítico, daño de arquero, daño de las criaturas convocadas, salud de las criaturas convocadas, tiempo de vida de las criaturas convocadas , velocidad de ataque de las criaturas convocadas, velocidad de ataque de los módulos.

7. Vale la pena comprobar el nivel de resistencia de su torre y pensar en bombear las láminas de blindaje del módulo y la propia torre. Una buena ayuda para atacar castillos será una casa torre en Japón, porque da un aumento en la probabilidad de golpe crítico y aumenta

100% de daño por tal golpe. Además, las torres irán bien con una bonificación a la velocidad de ataque de las unidades.

8. ¡La formación es importante, se necesita formación! Para entender que tan alta calidad eres configura tu torre para atacar castillos, usa el mapa del juego y prueba tu fuerza contra aquellos castillos que aún no han sido derrotados. Incluso si pierdes, haz cambios e inténtalo de nuevo hasta que obtengas mejores resultados (no solo ganar, sino incluso aumentar el daño es progreso). También puedes entrenar en JcJ contra una torre fuerte de otro jugador, especialmente si hay muchos invocadores en ella, porque las torres y los castillos son similares en muchos aspectos.

9. En una batalla contra un castillo durante una batalla de clanes, si ves que la batalla no cuadra a su favor: presione pausa y reinicie el juego desde la memoria del dispositivo, por lo que ahorrará una unidad de energía. Y, por cierto, así es como puedes entrenar contra los castillos durante la guerra de clanes: repitiendo la batalla tantas veces como quieras, lo principal es no llevarla al final si se pierde.

10. Es necesario comprender la diferencia entre bloqueos en la tarjeta de juego y bloqueos en el mapa de batalla en las batallas de clanes: puntos 13, 14 y 15. La fuerza de los castillos en el mapa del juego es fija y no depende del nivel de tu oleada ni de la rapidez con la que alcanzaste este nivel, sino de la fuerza de los castillos en el clan. Las batallas crecerán en proporción al nivel de la ola lograda, por lo tanto, puede resultar que no puedas ganar los castillos en la próxima batalla de clanes.

¿Qué es un evento?

Un evento es un evento de juego en el que solo puedes participar en un clan, es una competencia por equipos donde un clan compite consigo mismo. Comienza el miércoles a las 09:00 hora de Moscú y finaliza el jueves a las 09:00, duración 24 horas. El objetivo del evento es abrir uno de los cofres mediante el esfuerzo conjunto de los jugadores del clan, consiguiendo la cantidad necesaria de llaves para abrirlo. Los cofres contienen una recompensa (experiencia, recursos, cristales, puntos de mejoras del clan, artefactos), y cuanto más alto es el nivel del cofre abierto, más alto es el nivel del cofre abierto.

Hay 5 niveles de cofres en total, la mejor recompensa está en el quinto cofre y la peor en el primero. Para abrir el primer cofre, debes recolectar 90 llaves, y para el quinto cofre ya 350! Un jugador puede recolectar un máximo de 9 llaves, para esto necesita ganar 5 batallas (en las que puede haber olas, jefes y castillos), siguiendo una tras otra en el tiempo: después de ganar una batalla, un temporizador comienza a 60 minutos antes de la próxima batalla. Si el jugador no gana la batalla, puede volver a intentarlo inmediatamente (el número de intentos no está limitado). Para ganar la primera y la segunda batalla, dan 1 llave, en la tercera y cuarta - 2 llaves, en la quinta - 3 llaves.

Las recompensas por el cofre se muestran en la tabla.

Teclas	Pecho	Recompensa de cofre para cada jugador										Velocidad del clan	
		Cristales	Autoboy	Magma	Esmeralda	Cristal	Perla	Reliquia de metal	Mithril			2x	habilidades
≥30	1 de cada 5	-	3	15	15	15	-	-	-	-	-	-	diez
≥90	2 de 5	-	3	19	20	17	nueve	7	-	-	-	-	15
≥150	3 y 5	1	5	19	20	17	13	once	5	4	-	-	20
≥250	4 de 5	3	7	23	25	22	17	15	7	ocho	10:00	-	25
≥350	5 de 5	5	diez	29	31	27	22	19	once	12	15:00	treinta	

El evento, entre otras cosas, es una excelente prueba de la presencia de un activo de jugadores en un clan. Si un clan no puede tomar regularmente el quinto cofre, entonces difícilmente se le puede llamar un clan superior, sin importar dónde se encuentre en la clasificación del clan.

¿Qué es la guerra de clanes (choque de clanes, var de clan)?

Una guerra de clanes es un evento de juego en el que solo puedes participar en un clan, es una competencia por equipos donde un clan compite con otros clanes. Comienza el viernes a las 18.10 hora de Moscú y termina el domingo a las

12.10, duración 42 horas. Si en un evento un clan compite consigo mismo, entonces en una guerra de clanes con otros clanes (en total, 3 clanes participan en la guerra).

El objetivo de la guerra de clanes es ocupar el primer lugar gracias a los esfuerzos conjuntos de los jugadores del clan, por delante de otros clanes en el número de estrellas acumuladas, que se otorgan por victorias en los puntos de un mapa de batalla especial. Hay 16 puntos en el mapa, cada uno con su propio número y valor (de 1 a 3 estrellas).

Los puntos con números del 1 al 6 son oleadas, atacándolos el jugador luchará con una oleada de unidades, y habiendo ganado una batalla en ese punto, recibirá 1 estrella en la alcancía del clan.

Los puntos del 7 al 9 son portales, tienen un valor de 2 estrellas. Los puntos del 10 al 12 son jefes, su valor también es de 2 estrellas.

Los puntos del 13 al 15 son castillos, su valor es de 3 estrellas. El punto 16 es un jefe, también con un valor de 3 estrellas.

Además del hecho de que cada punto puede otorgar a la alcancía del clan de 1 a 3 estrellas por cada victoria de cada jugador en ella, al final de las guerras de clanes, el clan que gane más victorias en el punto obtendrá una 100 estrellas adicionales para cada uno de esos puntos.



Es imposible atacar puntos sin cesar, porque se gasta una unidad de energía en cada ataque, que, tanto en caso de victoria como en caso de derrota, se deduce de la reserva de energía del jugador. Al comienzo de la guerra de clanes, a cada jugador del clan se le atribuyen 5 unidades de energía, después de los ataques a los puntos se reponen, pero esto toma 30 minutos para 1 unidad de energía y, en consecuencia, 2.5 horas para 5. Si energías se reponen a 5 unidades, dejan de acumularse, es decir no puedes acumular más de 5 unidades. Existe la posibilidad de recompra urgente de energía para cristales: para la primera recompra es necesario dar 20 cristales, para el segundo 50 y para el tercero 100. Cada vez que gasta cristales, el jugador recibe 5 unidades de energía. La posibilidad de reposición de cristales está disponible solo cuando no hay energías acumuladas y solo tres veces en una guerra.

La energía debe gastarse con moderación, no es necesario agotar la batalla si falla.

- puedes hacer una pausa hasta el final de la batalla (hasta que la torre haya caído) y quitar el juego de memoria del dispositivo, después de volver a ingresar al juego, la unidad de energía estará disponible nuevamente. El número teórico máximo de estrellas que un jugador puede traer a la alcancía del clan es 360 (incluidos los cristales de gasto) y 315 (sin cristales).

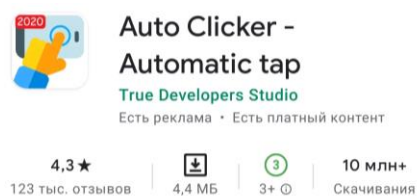
En la práctica, los mejores clanes obtienen 9000-10500 estrellas solo por victorias en batallas en puntos y 10,000-12000 cada uno, teniendo en cuenta las estrellas recibidas por victorias en puntos sobre otros clanes. Los mejores jugadores obtienen más de 300 estrellas.

No tiene sentido describir toda la guerra de clanes en su totalidad: este es un fenómeno de juego bastante complejo, solo agregaré que la recompensa es muchas veces más significativa que en el evento, la experiencia de los jugadores y su capacidad para interactuar en un equipo son de gran importancia. Por lo general, los clanes designan comandantes experimentados para las guerras de clanes, a quienes todos en un clan hábil y disciplinado escuchan y escuchan, incluido el jefe del clan. Las victorias en guerras de clanes de forma regular son uno de los principales indicadores de que un clan

es un clan superior, y para muchos clanes (que establecen la victoria en vars de clan con el propósito de su existencia), el indicador más importante.

¿Qué es un autoclicker y cómo jugar con él?

Un autoclicker es un programa especial que instalas en tu dispositivo (incluida una computadora) para que se realicen acciones primitivas en el juego sin tu participación, el clicker se usa principalmente para cultivar oro en una ola, pero también puedes usarlo para pasar olas, y algunos (en su mayoría tramposos) lo usan incluso para bombear unidades / módulos / torres, para no presionar botones durante mucho tiempo en el juego. Recomiendo usar este clicker, que se ha probado bastante bien con muchos jugadores en Towerlands - vea la imagen.



Описание

Лучший инструмент об авто кликере. Помочь вам автоматизировать повторные нажатия.

Desafortunadamente, este autoclicker solo se puede instalar en dispositivos con sistema operativo Android, pero para IOS también hay un clicker que está integrado en el propio dispositivo Apple; vea el video en YouTube para obtener la solicitud "autoclicker para iPhone", así como un especial programa AutoTouch, pero no es gratis y configurarlo no es fácil. vinculado a los guiones. Quizás, si buscas, puedas encontrar otros programas para iOS.

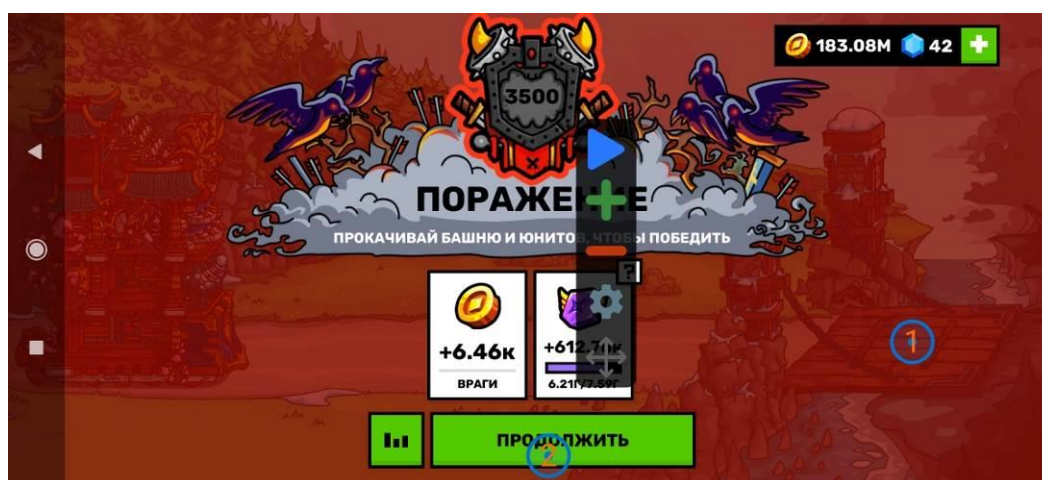
No tengo un iPhone y no puedo ayudar con el clicker en el iPhone, respectivamente, toda la información posterior está dedicada al funcionamiento del clicker en dispositivos Android o emuladores de computadora.

1. Trabajo de un clicker en una cuenta pro. En el pro La configuración de la cuenta del clicker no causará ningún problema, incluso para un niño, solo necesita configurar dos botones, vea la imagen a continuación y presione Inicio. El resto de la configuración se puede dejar de forma predeterminada por ahora, luego, a medida que gane experiencia con el autoclicker,

será posible congelar. Es muy rentable usar el clicker en una cuenta pro, porque puede obtener una bonificación rápida por ver anuncios sin necesidad de lanzarlos, además, las batallas automáticas son ilimitadas. Esta figura muestra la posición inicial de los botones de control antes de comenzar.



Y las siguientes imágenes muestran cómo funciona el clicker en la ola y después del final de la batalla.



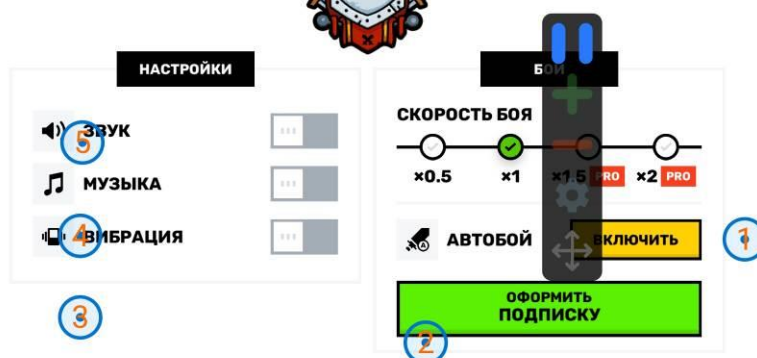
2. Trabajo de un clicker sin cuenta pro. Todo es mucho más complicado aquí, porque es poco probable tendrás un número suficiente de batallas automáticas en tu alcancía, lo que significa que tendrás que configurar los botones para presionar los círculos de habilidades activas de las unidades. Además, aquí deberá configurar un desvío del video publicitario y, en consecuencia, no recibirá una bonificación por ver anuncios después de la batalla. Y, sin embargo, es beneficioso utilizar el autoclicker sin una cuenta pro. Por ejemplo, durante 1 hora de operación de autoclicker en la oleada 200 a una velocidad de batalla de 1X y sin artefactos por oro, se obtuvieron 17,5 millones de oro y 3 puntos de experiencia. Si tuvieras que ganar la misma cantidad de oro jugando con tus manos, te llevaría 29 minutos (esto incluye tiempo y 15 visualizaciones de anuncios), aunque tendrías que abrir 3 cofres publicitarios, que también darían 9 cristales, pero también experiencia. puntos obtendría menos.

Esta figura muestra la posición inicial de los botones de clic antes de comenzar el juego sin una cuenta profesional; tendrás que ajustar la ubicación de los botones justo en la batalla, porque debes indicar su ubicación en la torre durante la batalla.



Y las siguientes figuras muestran la configuración y el funcionamiento del clicker en la onda y una ventana emergente periódicamente (los botones 6 y 7 del autoclicker son responsables de ello, están en la esquina superior izquierda uno encima del otro) del configuración del juego, que no se puede hacer sin ella, porque tiene que pasar por alto la visualización del comercial.

Tenga en cuenta que al configurar la ubicación de los botones de clic en el juego sin una cuenta profesional, debe colocar unidades con habilidades activas en la torre de una manera especial; si desea iniciar sus habilidades con los botones, entonces tal las unidades deben estar en el lado derecho de la torre, una encima de la otra ... Si esto no se hace, el clicker se desviará periódicamente y presionará el mapa, los clanes o los marcadores de la ciudad en el menú del juego. Probar su configuración le ayudará en este asunto.



¿Qué más necesitas saber sobre jugar con un autoclicker?

la pantalla del dispositivo en el que se está ejecutando el autoclicker no se apagará. Significa,

que puedes descargar el dispositivo durante un juego largo. También evita que se utilice el clicker cuando el dispositivo está cerca del cuerpo, por ejemplo, en los bolsillos de los vaqueros, etc. (aunque funciona bastante bien en el teléfono con una chaqueta de invierno);

Durante el funcionamiento a largo plazo del clicker, los artefactos en forma de monstruos muertos se acumulan en el juego, que no se eliminan de la pantalla del juego hasta que vuelves a ingresar al juego; en dispositivos débiles, esto puede hacer que tanto el juego como el clicker mal funcionamiento, y también conducirá a la desaceleración del juego (por ejemplo, la velocidad 2x en realidad será igual a 1x) - vea la imagen a continuación;



varias veces al día (al menos una vez al día) en el juego, las promociones de los desarrolladores aparecen en la pantalla; pueden detener el ciclo de autoclicker, porque Es posible que los botones para cerrar la ventana de promoción no se coloquen en los botones de autoclicker. Esto generalmente sucede cuando ingresas al juego por primera vez durante un día, dos o tres oleadas después de que el clicker comienza a funcionar; si quieres dejar el clicker en el juego durante mucho tiempo, espera este momento y restablece la ventana de acción manualmente;

Además de las promociones de los desarrolladores, el autoclicker puede ser interrumpido por eventos en el juego como otro artefacto creado o una unidad que regresa del entrenamiento. Esté preparado para esto, y no deje el clicker desatendido durante mucho tiempo, si deja la unidad para entrenar por un corto tiempo o crea un artefacto en la fragua;

el clicker es más efectivo cuando se trabaja durante largos períodos de tiempo, por ejemplo, de noche. Entonces, las pérdidas al instalarlo y controlar su funcionamiento se vuelven mínimas en relación con los beneficios que aporta;

clicker le permite guardar la configuración de los botones con diferentes nombres. Puede guardar diferentes configuraciones para diferentes propósitos. Por ejemplo, hay jugadores tan hábiles que configuran el clicker incluso para trabajar en una guerra de clanes: atacan el mismo punto cada 30 minutos aproximadamente;

y hay jugadores que personalizan el clicker de tal manera que pueden ver comerciales y recibir una bonificación por estas vistas. Desafortunadamente, no todos los dispositivos le permiten personalizar el clicker de esta manera debido a la naturaleza de la pantalla.

¡Soy muy ambicioso y quiero un crecimiento rápido! ¿Qué hacer?

Para alcanzar rápidamente más de 2000 olas, debe hacer lo siguiente:

1.Recoja este conjunto de unidades, módulos y torres (entre paréntesis estará para todo se indican alternativas, incl. más fuerte):

la parte superior de la torre es un maestro de hielo (cazador de demonios, si no lo siento por el dinero, un arquero de luz),

top - arquero del norte, guardabosques (cazador de demonios, arquero de fuego, maestro hielo),

el medio es un elfo, un cazador,

abajo - baterista, archimago loco, mago del aire.

Los dos niveles superiores de la torre son unidades de daño. Medio - servicio - esto es impulso y control de la ola, servicio de fondo - impulso y control de la ola. A veces en las olas, y también siempre al atacar castillos, es posible que en este paquete se necesite una Valquiria y un brujo. Al atacar castillos y jefes, considere instalar un arquero de fuego. Además, al atacar castillos, no será superfluo considerar la opción de usar un defensor.

Módulos: superior - cañón mágico (arqueros), centro - metralla (esfera mágica), punta de flecha, inferior - placas de armadura.

Torres: magos, artillero, choza de saqueadores, valla (fuego, hielo, eléctrica). En olas muy fuertes, puede instalar una torre de ataque adicional en lugar de la cabaña del merodeador.

2. Derrota castillos y bandas de ladrones en el mapa por las buenas o por las malas.

Esto es necesario, entre otras cosas, para la implementación de la cláusula 1, así como para asegurar la acumulación de oro en los castillos y la recepción de artefactos. Después de la conquista, los castillos pueden y deben ser objeto de publicidad cada hora.

3. Descargue la biblioteca lo más rápido posible. Tienes que empezar con experiencia de nivelación de habilidades por asesinato, luego oro por asesinato, luego, consulte la guía de bombeo de la biblioteca. Si ya descargó la biblioteca y lo hizo mal, puede gastar 100 cristales para restablecer las habilidades y distribuirlas nuevamente.

4. ¡Batir tanto como sea posible! Y no importa dónde y cuán exitoso, pero preferiblemente en una ola. Aunque, por ejemplo, sería bueno atacar a los korovanos cada 20 minutos y las islas cada hora. Esto es necesario para cultivar oro y ganar experiencia para bombear la biblioteca, así como para pasar olas o comprender qué es lo suficientemente aproximado para pasarlas. Es imperativo agregar un merodeador y un táctico al paquete, bombeado al nivel requerido (para recibir las bonificaciones máximas por oro y experiencia), pero debe agregarlos cuando pase las olas, se encuentre con una ola intransitable, y luego comienzas a cultivar oro y experiencia, usando la parada forzada. Asimismo, una buena opción para su uso puede ser la sustitución de alguna de las unidades que se encuentran en formación. Además, no olvide la oportunidad de utilizar el autoclicker, esto le evitará el trabajo de rutina.

5. Asegure la secuencia correcta de unidades de bombeo (incluyendo número al pasar a un nuevo nivel después del entrenamiento en el campo de entrenamiento) - debe ser tal que asegure la máxima eficiencia para todo el paquete con cada actualización de la unidad: "Primero que nada, siempre balancee al baterista, él beneficiará a todos en la torre y cuanto más más nivelada. Luego, cambie a los distribuidores de daño masivo, a los que golpean a la multitud y a los que causan el mayor daño en el paquete; mire los 3 primeros en términos de daño según las estadísticas después de la batalla, eso es todo para usted. En igualdad de condiciones, en primer lugar, descargue el que, al bombear, recibirá una habilidad nueva y más útil (teniendo en cuenta las necesidades de toda la torre). Por ejemplo, si ha llegado el momento de llevar a Zeus y Valkyrie al nivel 50, entonces es mejor enviar a Zeus a entrenar, ya que atacará 2 veces más objetivos después de bombear. Pero si es un elfo y una Valquiria, entonces definitivamente una Valquiria,

6. Tienes que darte prisa, ¡pero despacio! No tienes que seguir las olas todo el camino. Para dos

Razones: la primera razón es que puede detenerse donde le necesite, por ejemplo, en ladrones y obtener migajas de la granja tanto de oro como de experiencia. Debido a esto, es mejor detenerse en los próximos goblins. ¡Y también alcanzado a los goblins, debes buscar esa ola, donde al principio las olas aparecen grandes goblins con cuernos dorados! Exactamente grande, no mediano. Tal ola será la más gorda en términos de oro. Aquí debe debilitar urgentemente la torre (por ejemplo, instalando al mismo merodeador y táctico) y comenzar a cultivar, para luego saltar sobre las próximas oleadas de goblins (se repiten en algún lugar en 40-80 oleadas). Al cultivar, no olvide que hay artefactos para obtener oro y experiencia, hay una cabaña de merodeadores, así como un merodeador, un estratega y una torre de artillero. La segunda razón por la que es mejor no atravesar las olas son las guerras de clanes los viernes y los eventos los miércoles. El hecho, que el nivel de enemigos sobre ellos depende no solo de la ola en la que te encuentres, sino también de la rapidez con la que lo alcanzaste. Puede suceder que después de limpiar hasta la onda 1200 de la onda 400 en una semana, y al mismo tiempo usar todas tus reservas de amplificación, en la próxima guerra de clanes te encuentres con enemigos con un nivel de 1250-1400, que no encontrarás. ser capaz de abrirse paso. Por cierto, esto también se aplica a la fuerza de los Korovan. Por lo tanto, debe saltar a lo largo de las olas de manera inteligente: o tomar las olas sin instalar todos los artefactos fuertes en la estatua (por ejemplo, puede vestirse para obtener experiencia y oro, en lugar de dañar), o cambiar la torre por una estándar (esto es por eso que no puedes pasar las olas en la casa de la torre en Japón), o eliminar algunas de las unidades fuertes o útiles y reemplazarlas con un táctico / merodeador, o usar todas estas posibilidades juntas, si realmente bombeas desde el corazón. pero también por la rapidez con que lo alcanzaste. Puede suceder que después de limpiar hasta la onda 1200 de la onda 400 en una semana, y al mismo tiempo usar todas tus reservas de amplificación, en la próxima guerra de clanes te encuentres con enemigos con un nivel de 1250-1400, que no encontrarás. ser capaz de abrirse paso. Por cierto, esto también se aplica a la fuerza de los Korovan. Por lo tanto, debe saltar a lo largo de las olas de manera inteligente: o tomar las olas sin instalar todos los artefactos fuertes en la estatua (por ejemplo, puede vestirse para obtener experiencia y oro, en lugar de dañar), o cambiar la torre por una estándar (esto es por eso que no puedes pasar las olas en la torre.), o eliminar algunas de las unidades fuertes o útiles y reemplazarlas con un táctico / merodeador, o usar todas estas posibilidades juntas, si realmente bombeaste desde el corazón. pero también por la rapidez con que lo alcanzaste. Puede suceder que después de limpiar hasta la onda 1200 de la onda 400 en una semana, y usar todas tus reservas de amplificación, en la próxima guerra de clanes te encuentres con enemigos con un nivel de 1250-1400, que no podrás romper. mediante. Por cierto, esto también se aplica a la fuerza de los Korovan. Por lo tanto, debe saltar a lo largo de las olas de manera inteligente: o tomar las olas sin instalar todos los artefactos fuertes en la estatua (por ejemplo, puede vestirse para obtener experiencia y oro, en lugar de dañar), o cambiar la torre por una estándar (esto es por eso que no puedes pasar las olas en la torre.), o eliminar algunas de las unidades fuertes o útiles y reemplazarlas con un táctico / merodeador, o usar todas estas posibilidades juntas, si realmente bombeaste desde el corazón. y al mismo tiempo usando todas tus reservas de refuerzos, en la próxima guerra de clanes te encontrarás con enemigos con un nivel de 1250-1400, que no podrás atravesar. Por cierto, esto también se aplica a la fuerza de los Korovan. Por lo tanto, debe saltar a lo largo de las olas de manera inteligente: o tomar las olas sin instalar todos los artefactos fuertes en la estatua (por ejemplo, puede vestirse para obtener experiencia y oro, en lugar de dañar), o cambiar la torre por una estándar (esto es por eso que no puedes pasar las olas en la casa de la torre en Japón), o eliminar algunas de las unidades fuertes o útiles y reemplazarlas con un táctico / merodeador, o usar todas estas posibilidades juntas, si realmente bombeas desde el corazón. y al mismo tiempo usando todas tus reservas de refuerzos, en la próxima guerra de clanes te encontrarás con enemigos con un nivel de 1250-1400, que no podrás atravesar. Por cierto, esto también se aplica a la fuerza de los Korovan. Por lo tanto, debe saltar a lo largo de las olas de manera inteligente: o tomar las olas sin instalar todos los artefactos fuertes en la estatua

7. Es necesario comprender la presencia de su reserva de fuerza. Hay una serie de señales que indican la presencia de un buen bombeo del paquete:

si puedes pasar olas fácilmente a una velocidad de 2X, entonces eres fuerte;

si pasas olas sin torres (especialmente las torres de los magos y las torres de artilleros), entonces eres fuerte y lo más probable es que no tengas problemas en los eventos y en las guerras de clanes; para obtener más detalles, consulta la guía de las torres;

si las unidades enemigas no tienen tiempo de llegar a tu torre en una ola e infligir daño, esto también es una señal de que estás bien bombeado;

si tomas oleadas sin una o dos unidades fuertes, o en artefactos débiles, o en una torre débil, entonces también eres fuerte.

Y recuerda: la base de todo en este juego son las unidades y su bombeo, porque al final, todas las habilidades, todas las bonificaciones, etc., caen sobre tus unidades y multiplican su fuerza a partir del nivel en el que se encuentran, lo que significa que si tú bombear habilidades, obtener artefactos, poner torres fuertes, etc. pero si no descarga unidades, no llegará muy lejos.

8. Participa en todos los eventos del juego: eventos, guerras de clanes. Primero, es parte de un juego de equipo y, en segundo lugar, te beneficiará: consulta la guía sobre eventos y guerras de clanes, y para muchos será divertido. Por ejemplo, a partir del nivel 20 para participar en eventos y guerras, puedes conseguir artefactos en una semana que recibirás durante mucho tiempo a través de la forja, ya que para empezar a fabricarlo todavía es necesario bombearlo al nivel 10 (antes, fue un desperdicio de recursos), que no vale la pena.

9. Lea la guía del juego (no rápidamente, pero con atención), pregúntese y experimente los jugadores cuestionan, experimentan y observan la efectividad de combinaciones de unidades y otras cosas en el juego, sacan conclusiones.